

ARCTIC



BUT DU JEU

Du blanc, du blanc, rien que du blanc. Vous parcourez du regard les étendues enneigées de l'arctique, espérant observer leurs petits habitants.

Observez le plus d'animaux possible dans le paysage arctique qui s'offre à vous. Constituez une pile en récupérant des cartes Animal, jouez les pouvoirs qu'elles vous apportent, et tentez d'amener sur la banquise votre animal totem.

Pour gagner, il s'agit d'obtenir le plus de points en constituant, pour chaque animal, une série de cartes consécutives la plus longue possible, mais aussi en diversifiant vos séries, et en amenant votre animal totem le plus loin possible.

Un jeu de Cédric Lefebvre
illustré par Christine Alcouffe



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

6 cartes Paysage

6 jetons Animal

LE PAYSAGE

1



2



LA PIOCHE

LA RIVIÈRE



8

120 cartes Animal avec 4 dos différents

3

LA RÉSERVE

1 jeton Aide de jeu
recto Réserve
verso Scoring



1 carnet de score

4



6 cartes Pouvoir recto verso

5



6 tuiles Animal Totem recto verso

6



1 jeton Empreinte

7



LA MAIN D'UNE PERSONNE



- 1 Prenez les 6 cartes Paysage et placez-les au centre de la table pour former le paysage complet (*par ordre croissant de leur valeur*).

Placez les 6 jetons Animal sur la carte Paysage de valeur 3.



- 2 Distinguez les paquets de cartes selon le nombre de traits indiqués au dos, sous la patte. Prenez ensuite au hasard parmi ces paquets autant de paquets que de personnes en jeu et mélangez-les pour ne former qu'une seule pile. Rangez les paquets restants dans la boîte.

Vous venez de former la pioche commune Animal pour cette partie. Placez-la, face Animal cachée, au centre de la table.

- 3 Selon le nombre de personnes en jeu, retirez au hasard de cette pioche autant de cartes qu'indiqué ci-dessous :

À **deux** personnes,
retirez 5 cartes.

À **trois** personnes,
retirez 10 cartes.

À **quatre** personnes,
retirez 15 cartes.

Attention, ces cartes retirées serviront à la fin de la partie, elles forment la Réserve. Placez le jeton Aide de jeu, face Réserve visible, dessus.

- 4 Chaque animal a deux pouvoirs possibles. Placez, à côté du Paysage, les 6 cartes Pouvoir sur l'une de leurs faces, au hasard. Cela correspond aux pouvoirs disponibles pour la partie.
- 5 Donnez secrètement et aléatoirement une tuile Animal Totem à chaque personne. Replacez dans la boîte les tuiles restantes, sans les regarder.
- 6 Déterminez la première personne à jouer, au hasard, et donnez-lui le jeton Empreinte. Ce jeton ne changera pas de personne, il permet de se rappeler qui a débuté la partie.
- 7 Pour constituer votre main de départ, piochez toutes et tous **3 cartes Animal** dans la pioche, au hasard.
- 8 Constituez ensuite la Rivière centrale en révélant les 6 premières cartes de la pioche.

Vous pouvez commencer à jouer.



PRINCIPE DU JEU

Tout au long de la partie, vous arpentez la banquise et observez des animaux. Ces observations et les connaissances que vous en tirez prennent la forme d'**une pile de cartes Animal que vous formez devant vous**. La carte visible au sommet de votre pile Animal personnelle est appelée **carte Animal visible**.

Votre **carte Animal visible** change pendant chaque tour. Le choix de cette carte est crucial car elle détermine les caractéristiques de votre tour de jeu, notamment combien de cartes vous allez piocher ce tour-ci, et poser au tour suivant.

Sur une carte Animal, il y a 4 informations :



Exemple ci-contre : (1) le Renard blanc au sommet de votre pile a une valeur de pose de 5. (2a) Vous n'avez que 3 cartes en main. (2b) Vous les posez sur votre pile, dans l'ordre de votre choix. (3) Il vous manque donc 2 cartes pour arriver à la valeur de pose initiale. Vous les prenez dans la pioche et les placez dans votre zone de pénalité.



DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par la personne qui possède le jeton Empreinte, vous jouez chacun-e votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu est décomposé en 3 phases qui s'appliquent dans l'ordre suivant :



A. Ajoutez des cartes Animal à votre pile et prenez une carte Pouvoir.



B. Déplacez les jetons Animal.



C. Piochez des cartes.



A. Ajoutez des cartes Animal à votre pile et prenez une carte Pouvoir.

Choisissez dans votre Main autant de cartes que la valeur de pose indiquée sur votre **carte Animal visible** et placez-les au sommet de votre pile, dans l'ordre de votre choix.

Attention, au premier tour, vous n'avez pas de **carte Animal visible**, votre valeur de pose est alors considérée comme étant égale à 1.

Si vous avez **moins** de cartes en main que la valeur de pose indiquée sur votre **carte Animal visible**, vous devez alors toutes les poser sur votre pile, puis, pour chaque carte manquante, vous prenez une carte de la pioche commune et la placez dans **votre Zone de Pénalité**.



Puis, prenez la carte Pouvoir correspondant à l'animal principal de votre **carte Animal visible**. Cette carte Pouvoir peut être prise au centre de la table ou à une autre personne. Vous la conservez jusqu'à ce que quelqu'un vous la reprenne.

Vous bénéficiez **immédiatement** du pouvoir de l'Animal (voir page 10-11) s'il s'applique en phase B ou C. Si ce pouvoir s'applique en phase A, vous n'en bénéficiez qu'à partir du prochain tour.

Si vous possédez d'autres cartes Pouvoir que celle que vous venez de récupérer, appliquez leur pouvoir, si vous le souhaitez, à la phase qui convient.

● **B. Déplacez les jetons Animal.**

Déplacez sur le Paysage les jetons Animal correspondant à l'animal principal et à l'animal associé de votre **carte Animal visible**. Trois cas peuvent se présenter :

- **Aucun des deux jetons n'a atteint l'une des extrémités du Paysage** (cartes de valeur 0 et 15), choisissez alors d'en déplacer un d'une carte vers la droite, puis déplacez l'autre d'une carte dans la direction opposée, vers la gauche.



2 possibilités : Flèches droites OU flèches en vaguelette

- **Si un des deux jetons a atteint l'une des extrémités du Paysage**, déplacez-le alors vers le centre du Paysage, puis déplacez l'autre jeton dans la direction opposée.



- **Si les deux jetons ont atteint une extrémité du Paysage, que ce soit la même ou pas**, déplacez-les tous les deux vers le centre du Paysage.



C. Piochez des cartes.

Prenez dans la Rivière autant de cartes que la valeur de pioche indiquée sur votre **carte Animal visible**.

Puis, complétez la Rivière en révélant des cartes Animal de la pioche commune jusqu'à ce qu'il y ait de nouveau 6 cartes Animal dans la Rivière.

Attention, vous êtes autorisé-e à avoir **au maximum 7 cartes en main à la fin de votre tour de jeu** (après la phase C). Si vous en avez plus de 7, défaussez les cartes excédentaires de votre choix dans **votre Zone de pénalité**.



Note : vous pouvez consulter votre pile à tout moment.



FIN DU JEU

Lorsque la pioche est vide et que vous ne pouvez plus compléter la Rivière, formez une pioche finale avec les cartes de la Réserve mises de côté en début de partie sous le jeton Réserve, puis jouez normalement jusqu'à la personne possédant le jeton Empreinte, cette dernière ne joue pas son tour.

Ensuite, chaque personne joue une dernière fois en ne jouant que les phases A et B, c'est-à-dire sans piocher (*la phase C est ignorée*).

La partie est alors terminée, c'est le moment de calculer votre score.

DÉCOMPTE FINAL

Prenez votre pile de cartes Animal et étalez-la devant vous **sans changer l'ordre des cartes**.

1 Pour chaque Animal, **isolez la plus longue série de cartes consécutives** de votre pile. Vous ignorez donc toutes les cartes qui ne font **pas** partie de la plus longue série, ainsi que les cartes isolées.

En fonction du nombre de cartes dans la série la plus longue de chaque Animal, marquez le nombre de points indiqués dans le tableau ci-dessous :

Nombre de cartes dans la série	2	3	4	5	6 ou plus
Nombre de points gagnés	1	3	6	10	15

2 En fonction du nombre de séries que vous avez isolées lors de l'étape précédente, qui correspondent à autant d'animaux différents, marquez des points en vous rapportant au même tableau ci-dessus.

Exemple : Si vous avez isolé 4 séries, vous gagnez 6 points supplémentaires.

Important : Il faut au minimum 2 cartes Animal identiques consécutives pour former une série.



- 3 Révélez ensuite **votre tuile Animal Totem** et marquez les points indiqués par la carte Paysage sur laquelle se trouve son jeton (0, 1, 3, 6, 10 ou 15).



- 4 Pour chaque carte que vous avez dans **votre Zone de pénalité**, perdez 1 point.



La personne qui possède le score le plus élevé à l'issue du décompte final remporte la partie. En cas d'égalité, la première personne dans l'ordre du tour remporte la partie.



REMERCIEMENTS

Il y a une douzaine d'années de ça, alors que je regardais *Le Roi Lion* sur le canapé avec ma femme et mes filles alors âgées de 7 et 8 ans, j'eus soudain une idée et me précipitai sur mon ordinateur. Sitôt le film terminé, je leur proposais une petite partie... Les bases d'Arctic étaient posées : une valeur de pose, une valeur de pioche et le défi de faire des séries les plus longues possible. L'idée a tout de suite fait ses preuves, mais il manquait un petit quelque chose pour en faire un 'vrai' jeu.

Douze ans plus tard, après avoir exploré des dizaines d'univers et de mécaniques leur donnant vie, le temps a fait son œuvre et sort Arctic, magnifiquement illustré par Christine Alcouffe et admirablement maquetté par Manon.

Alors, un énorme merci à Manon, Christine, AnneC, Morgan et Chloé.



POUVOIRS DES ANIMAUX

Morse



Déplacez le jeton correspondant à **l'animal principal d'une carte supplémentaire** dans la direction de votre choix.

Macareux



Avant de poser vos cartes, **échangez une carte de votre Main** avec une carte de la Rivière.

Ours blanc



Choisissez **une carte de votre Zone de pénalité** et placez-la dans la Zone de pénalité de la personne de votre choix.



Déplacez le jeton correspondant à **l'animal associé d'une carte supplémentaire** dans la direction de votre choix.



Avant de poser vos cartes, **reprenez la carte Animal visible en main**. Attention, vous avez ainsi une nouvelle valeur de pose pour ce tour.

Si vous n'avez pas de carte Animal visible, alors votre valeur de pose est égale à 1.



Parmi les cartes que vous devez piocher, vous pouvez **en choisir dans votre Zone de pénalité**, plutôt que dans la Rivière.

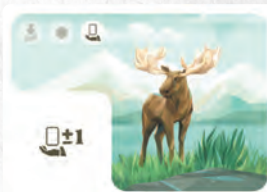
Indique dans quelle phase
le pouvoir s'applique

Orque



Complétez la Rivière **au fur et à mesure** que vous y prenez des cartes.

Élan



Augmentez ou diminuez votre **valeur de pioche de 1**.

Renard



Parmi les cartes que vous devez poser, **la dernière peut être posée sous votre pile**.



Parmi les cartes que vous devez piocher, vous pouvez **en prendre une ou plusieurs au hasard sur le dessus de la pioche**.



Augmentez ou diminuez votre **valeur de pose de 1**.



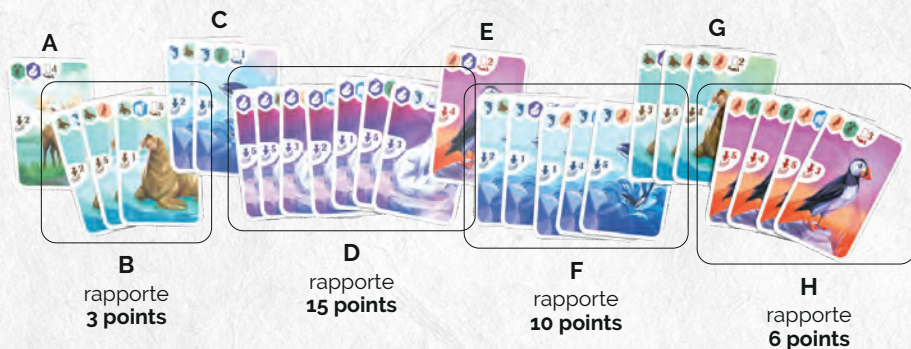
Parmi les cartes que vous devez poser, la dernière peut être posée **en dessous de la carte Animal visible, face cachée**.

Lors du décompte, elle sera considérée comme étant du type de votre choix.

Attention, TOUS les pouvoirs sont facultatifs.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL

Votre pile personnelle se compose de cartes dans l'ordre suivant :



- 1 Les séries **A** et **E** ne sont pas prises en compte car il faut au moins 2 animaux identiques consécutifs pour former une série. Les séries **C** et **G** ne sont pas prises en compte car il y a une série plus longue du même animal dans votre pile.
- 2 De plus, votre pile contient 4 séries d'animaux différents, encadrées sur l'exemple ci-dessus, ce qui vous rapporte **6 points** supplémentaires.



- 3 Le jeton Renard finit la partie sur la carte Paysage de valeur 10. Comme il s'agit de votre animal totem, vous marquez **10 points**.



- 4 Enfin, vous avez 4 cartes dans votre Zone de pénalité, **vous perdez donc 4 points**.



Votre score final est donc de
 $3 + 15 + 10 + 6 + 6 + 10 - 4 = 46$ points.

